CURSE.Sites Help Get an Epic Experience with Premium Login Don't have an account? Register

Suivez-nous sur Twitter !

Accueil
Liste des articles
Communauté
Projets
Les règles
Modifications récentes
Bureaux de l'administration
Page au hasard
Aide
Twitter du wiki

Minecraft
Site web
Forums
Blog de Mojang
Suivi des bugs
Page Facebook
Chaîne Youtube
Communauté Steam
Galerie d'art
Minecraft.fr

Pages utiles
Blocs
Objets
Artisanat
Enchantement
Alchimie
Cuisson
Créatures
Pack de ressources

Outils
Pages liées
Suivi des pages liées
Pages spéciales
Version imprimable
Adresse de cette version
Information sur la page

Autres langues
Deutsch
English

SMITE WIKI
WILDSTAR WIKI
DESTINY WIKI

Gardien

Cet article concerne des fonctionnalités qui seront ajoutées dans la prochaine mise à jour.
Ces fonctionnalités sont apparues dans des versions de développement, mais la mise à jour complète contenant ces fonctionnalités n'est pas encore sortie.

Le **gardien** (nom anglais : ***guardian***) est une créature hostile qui apparaît dans les temples sous-marins.[1]

Il est agressif envers les pieuvres et les joueurs et possède une attaque à distance. Un équipement complet en diamant, une potion de respiration aquatique et l'enchantement "respiration" sont recommandés en mode difficile.[2][3]

Il possède une variante grisâtre plus imposante nommée ***elder guardian***, soit en français **ancien gardien** ou **grand gardien** qui apparaît à trois reprises dans des zones du temple définies. Le grand gardien inflige l'effet "Fatigue de minage" III aux joueurs à proximité, le but de ceci étant de protéger les trésors du donjon (blocs d'or, éponges mouillées) et d'empêcher les joueurs de tricher en minant les blocs du temple.

Le gardien attaque en envoyant un grand rayon laser qui cause des dégâts au joueur. De plus, le gardien peut cibler et infliger des dégâts à des joueurs en bateau ; cependant une fois que le joueur est hors de portée du gardien, son laser se désenclenche, et ne fait aucun dégât.

Sommaire

1 Apparence
2 Comportement
3 Attaque
4 Combat
5 Historique
6 Notes diverses
7 Galerie
8 Références

Gardien [modifier]

Points de vie	Normal : 30 (♥ × 15) Ancien : 80 (♥ × 40)
Dégâts	**Normal** Facile : 4 (♥♥) Normal : 6 (♥♥♥) Difficile : 9 (♥♥♥♥♥) Si attaqué : 2 (♥) **Ancien** Facile : 5 (♥♥♥) Normal : 8 (♥♥♥♥) Difficile : 12 (♥♥♥♥♥♥) Si attaqué : 4 (♥♥)
Apparition	Donjon sous-marin
Première apparition	14w25a (1.8)
ID d'entité	68
Récompenses	Poisson cru (0 – 1) Cristaux de prismarin (0 – 1) Éclat de prismarin (0 – 2) **Ancien gardien seulement** Éponge mouillée (1) si tué par le joueur
Récompenses rares	Poisson-clown (0 – 1) Poisson-globe (0 – 1) Saumon cru (0 – 2)

Apparence [modifier]

Le gardien ressemble à un poisson-globe cyclopéen, qui se distingue par son seul et unique œil rouge (ou blanc) mobile au milieu du visage, et par l'absence de bouche. Il possède un corps duquel dépasse 12 piquants oranges ou gris-bleu qui ont la capacité de se rétracter. Il a également une queue qui se termine par un grande nageoire, qu'il utilise comme moyen de propulsion lorsqu'il nage.

Comportement [modifier]

Les gardiens errent dans l'eau, attaquant les pieuvres et les joueurs qu'ils voient. Ils nagent par à-coups, en agitant leur queue. Contrairement aux pieuvres, les gardiens ne meurent pas lorsqu'ils sont sur la terre ferme : ils sautent en faisant de petits bruits visqueux et cherchent à revenir dans l'eau. Lorsqu'ils nagent, leurs piquants se rétractent et ils n'infligent pas de dégâts lorsqu'ils sont attaqués. Ils suivent toujours de l'œil leur cible. Les anciens ne nagent pas autant que les gardiens normaux, mais ils agissent de la même manière que leurs homologues sur la terre ferme.

Une fois toutes les minutes, le grand gardien recherche des joueurs dans un rayon de 50 blocs qui ne possèdent pas l'effet Fatigue de minage III, qui possèdent un niveau de fatigue inférieur à III, ou pour qui l'effet disparaîtra dans moins d'une minute. Les joueurs trouvés auront donc l'effet Fatigue de minage III pendant 5 minutes, et une fausse image du grand gardien apparaîtra sur leur écran.

Attaque [modifier]

Le gardien a deux attaques : son rayon laser et une autre semblable à l'enchantement "épines" (ou *thorns*).

Le laser met quelques secondes pour se charger, passant du violet au jaune vif. Une fois chargé, le rayon disparaît brusquement et inflige des dégâts. Par la suite, le gardien se remet à nager avant de recharger son laser. Lorsque la cible du gardien s'approche alors qu'il tire son laser, il arrête son attaque et s'éloigne pour être à une certaine distance de celle-ci. Le faisceau ne peut être esquivé mais peut être bloqué par des blocs solides et a une portée d'environ 14 blocs.

Les gardiens ont aussi des piquants sur leur corps, qui certes n'infligent pas de dégâts de mêlée mais qui agissent comme l'enchantement "épines". Les gardiens peuvent déplier et rétracter leurs piquants. Si un joueur frappe le gardien alors que ses piquants sont dépliés, il prendra alors une petite quantité de dégâts.

Combat [modifier]

Il est difficile d'infliger des dégâts de mêlée à un gardien sous l'eau à cause du ralentissement subi par le joueur lorsqu'il est immergé, et du fait que le gardien s'éloigne si le joueur qu'il vise se rapproche. Quand ses piquants sont étendus, le gardien inflige 1 cœur de dégât pour chaque coup qui lui est porté.

Les gardiens sont insensibles aux brûlures, mais subissent des dégâts de chute répétés lorsqu'ils sont sur la terre en raison des bonds qu'ils effectuent pour regagner un point d'eau.

Si un joueur doit combattre un gardien en combat rapproché, il doit l'acculer et espérer le vaincre, ou nager autour de lui en le frappant de manière répétée.

Le gardien ne peut attaquer aussi rapidement qu'un joueur équipé d'un arc. Il est donc possible de tirer sur un gardien à l'aide d'un arc, puis de se cacher pour éviter le rayon du gardien, sortir, tirer sur lui à nouveau, puis se cacher à nouveau, autant de fois que nécessaire pour que le gardien meure.

L'ancien gardien ou grand gardien possède 80 points de vie et inflige l'effet fatigue de Minage III pour 5 minutes aux joueurs qui l'approchent, ce qui les empêche de détruire le moindre bloc. Le combat rapproché est rendu plus difficile par l'augmentation des dégâts causés par le rayon par rapport aux gardiens normaux, tout comme ceux causés par les épines. En raison de ces difficultés supplémentaires un bon arc assorti de nombreuses flèches, une bonne armure et une bonne épée sont recommandés pour vaincre l'ancien gardien.

Historique [modifier]

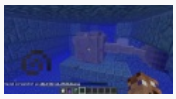
Version officielle		
3 juin 2014		Jeb annonce qu'il travaille sur une créature hostile qui vit sous l'eau.
8 juin 2014		Jeb fournit plus de détails sur la future créature - elle aura une attaque à distance et sera aussi bien hostile envers les pieuvres qu'envers le joueur. En mode difficile, il recommande d'avoir sur soi une armure complète en diamant, une potion de respiration aquatique et l'enchantement respiration.
9 juin 2014		Jeb poste une image sur Reddit qui se révèle être le visage de la créature.
1.8	**14w25a**	Ajout des gardiens.
	14w26a	Les gardiens ne sont plus immunisés contre la lave et le feu.

Notes diverses [modifier]

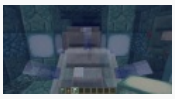
- Les textures du gardien et de l'ancien gardien sont signées "Jeb" dans les fichiers du jeu.
- L'ancien gardien, contrairement à son homologue plus petit, ne possède pas son propre œuf. Cependant, il peut être invoqué grâce à la commande `/summon Guardian ~ ~ ~ {Elder:1}`.
- La commande `/setblock ~ ~ ~ mob_spawner 0 destroy {EntityId:Guardian,SpawnData:{Elder:1}}` fait apparaître un générateur à anciens gardiens.
- L'image de l'ancien gardien est en réalité une particule que l'on peut faire apparaître grâce à la commande `/particle mobappearance ~ ~ ~ 1 1 1 1 1`.
- Les gardiens suivent toujours de l'œil les joueurs invisibles, mais ne les attaquent pas. Ils attaquent toutefois les pieuvres invisibles.
- Il est possible de nager aussi vite que les gardiens grâce à l'enchantement Depth Strider et l'effet Rapidité.

Galerie [modifier]

Première image de la créature sur l'instagram de Jeb



Le grand gardien, qui apparaît dans les donjons sous-marin



Une fausse image du grand gardien qui donne Fatigue de minage III pendant 5 minutes

Attaque du Gardien

Références [modifier]

1. ↑ https://twitter.com/jeb_/status/477566607045431298
2. ↑ https://twitter.com/jeb_/status/475573277835165696
3. ↑ https://twitter.com/jeb_/status/475573425378168832

Entités [modifier]

Voir sur : Modèle:Entités/contenu

Catégories : Fonctionnalité à venir | Entité | Créature agressive

Dernière modification de cette page le 6 juillet 2014 à 18:12.

Le contenu est disponible sous licence CC BY-NC-SA 3.0 sauf mention contraire. Minecraft content and materials are trademarks and copyrights of Mojang and its licensors. All rights reserved.
This site is a part of Curse, Inc. and is not affiliated with Mojang.